



El Nacimiento de un Rey

Una Aventura para

Aguelave

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por Raul Olivares

Compositor Texti: Víctor Jané



ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Aventura para 4-6 jugadores con buen manejo de armas y buen cabalgar, que puedan estar en el entorno de una corte. Puede haber algún médico o comadrona. Está pensada para ser jugada en una sesión.

NOTA para el DJ. Para jugar esta aventura como está pensada es muy importante el "ritmo". Todo sucede muy rápidamente, sin apenas pausas, por lo que se debería mantener a los PJs bajo presión constante, dando poco tiempo para meditar sus decisiones.

Introducción



AFALLA (Navarra), a 9 de Marzo de 1452...

Doña Juana Enríquez, segunda esposa del Rey Juan I de Navarra se encuentra en el Castillo de Tafalla (Navarra) donde, como ha dispuesto su marido, corrige los destinos del Reino junto a su hijastro y heredero Carlos, Príncipe de Viana, hijo de Juan y Blanca de Navarra. Las tensiones entre los partidarios del Rey y del Príncipe de Viana son cada vez más frecuentes, y nadie duda de que antes o después se acabe recurriendo a las armas.

Doña Juana está en avanzado estado de gestación, esperanzada en que su vástago reine algún día, aunque siempre a expensas de que los conflictos entre Juan I y Carlos lleguen más allá de las simples amenazas. Idealmente los PJs deberían estar al servicio de Doña Juana, como escolta o servicio, pero también podrían ser personal del castillo.

NOTA para DJ. Este módulo no está pensado para que haya un traidor entre los PJs, pero como siempre, todo queda a discreción del DJ.

Parte I: Una Noche Sin Fin



Con completas (alrededor de las 9 de la noche) y Doña Juana se ha retirado a sus aposentos tras cenar, acompañada únicamente de sus doncellas y algún miembro de la escolta (que debería ser algún PJ). Una vez en su habitación dos guardas (uno de ellos PJ) se apostan en la puerta cumpliendo su primer turno de guardia.

La noche es muy fría y en el exterior las nubes se ciernen sobre el castillo como el más aciago de los presagios. Al cabo de unos minutos empieza a llover descargando una tormenta como hacía mucho tiempo que no se veía. Los viejos dicen que nevará.

Tras una hora de aburrida guardia entre relámpagos y truenos un grito sobresalta a los guardas (estaría bien darles un susto a los PJs).

Sin tiempo a reaccionar la puerta del dormitorio se abre de par en par apareciendo una de las doncellas de Doña Juana, pálida, con los ojos saliendo de las órbitas, empañados en lágrimas y la cara desencajada, llamando a gritos a un médico porque Doña Juana se muere. Sale al corredor sin reparar en los soldados y, presa de un histerismo desenfrenado, sale corriendo en busca del médico sin parar de gritar... ¡pero en dirección contraria de los aposentos del galeno!

El Pj que está en la puerta de guardia debería tomar el mando de la situación e ir en busca del médico, o enviar a su compañero.

Dentro de la habitación

Si decide entrar en la habitación el escenario es dantesco (intentar poner el máximo dramatismo en la descripción). Doña Juana yace en la cama sufriendo continuos espasmos en las extremidades mientras que las otras dos doncellas intentan sujetarla sin mucho éxito. Una tercera llora y gimotea acurrucada en un rincón.

El olor es insoportable, como si alguien se hubiera hecho encima todas sus necesidades (de hecho es lo que ha pasado), aunque mezclado con el olor ácidoagrio de los vómitos que de forma intermitente sufre Doña Juana. Cuando no vomita o defeca Doña Juana grita que la está violando Lucifer, que nota como su miembro se abre paso en sus entrañas rasgándola de placer. Quizás el jugador tenga que tirar **Templanza** para ver si consigue que sus tripas se mantengan en su sitio o sucumban al caos y, a su vez, se maree y comience él también a vomitar.

Esto se debería aplicar a cualquier PJ que entre en la habitación.

Si es el PJ quien va a buscar al médico a su vuelta encontrará al resto de PJs que, alertados por los gritos de la doncella, han acudido rápidamente a los aposentos, y están también intentando sujetar, tampoco con mucho éxito, a Doña Juana, cuyos vómitos y diarreas no han cesado en ningún momento.

El diagnóstico

Si alguno de los PJs es el médico (quien por cierto después de lo vivido y visto a lo largo de su vida tiene una bonificación a la **Templanza** de un +50%) y pasa una tirada de **Medicina** podrá intuir que los síntomas, más que propios de una enfermedad parecen secundarios a una intoxicación, o peor, a un envenenamiento.

Si esa tirada es un crítico puede diagnosticar un Fuego de San Antón (como era llamado en esa época un envenenamiento por Cornezuelo del Centeno, un hongo que parasita el centeno silvestre y que se adquiere al ingerir pan o bollería hecho con ese cereal).

Si no pasa las tiradas pueden repetirse aumentando un 10% de éxito por turno mientras va explorando a la paciente. Una palpación abdominal revelará una matriz con contracciones largas e intensas.

Las extremidades están inexplicablemente frías contrastando con la temperatura ambiente de la habitación, mucho más templada gracias al fuego de la chimenea. En algunos momentos aislados de lucidez (la toxina de este hongo es muy parecida a ciertos componentes del LSD lo que explicaría las alucinaciones descritas). Doña Juana también refiere una opresión en el pecho, como si alguien se hubiera sentado sobre él, dolor causado en el corazón porque la intoxicación ha cerrado las arterias del corazón provocando una angina de pecho.

El remedio

Una vez establecido el diagnóstico le debería ser fácil recordar el remedio, semillas de Plántago (para aliviar los dolores uterinos al relajar la matriz) y raíz de Mandrágora (usado como tratamiento para estas intoxicaciones). Tanto si envía a alguien a sus aposentos, como si va él mismo, encontrará Plántago, pero no Mandrágora... Tampoco la encontrará en la botica del castillo. Cualquier intento de Magia (curar enfermedades o similar) tiene en ese momento un malus del 50% o más (vamos que hay que evitar que la curen y se carguen la aventura). En el supuesto de un crítico puede curar parcialmente los síntomas, reducir los vómitos, que paren las diarreas, pero nunca una curación completa ni una mejoría de las contracciones uterinas.

Así las cosas alguien del servicio que se ha congregado en la habitación o sus aledaños comentará que seguro que Enériz la Curandera tendrá raíces de Mandrágora. Llegado este momento el médico, si es un PJ, ha de darse cuenta de que no hay más remedio que ir en busca de esa curandera y obtener las raíces que pueden curar a Doña Juana mientras él intenta eliminar los humores de la bilis que cree causan los vómitos mediante una sangría. Para poner cierta tensión en el ambiente el médico informará a los PJs de que el cuadro es grave y que si tardan más, unas dos horas, esas contracciones pueden acabar asfixiando al Infante, que es quien más peligro corre en estos momentos.

Parte II: La Curandera

Enériz es una curandera que desde que su madre fue quemada por bruja en el norte del reino se retiró más al sur, en los lindes del Camino de Santiago, renegando siempre de la nobleza, a quienes criticaba por haber usado los remedios que al final fueron la causa de la muerte de su madre. Allí, en los aldeaños del Cerro de Geninda, a media legua de Tafalla, seguía practicando su particular medicina, curando al pueblo y maldiciendo a los señores.

Aunque las indicaciones son claras y la cueva no está especialmente escondida, la intensidad de la tormenta, que en ese momento es un auténtico mar de agua iluminado por continuos relámpagos, puede hacer necesaria alguna tirada sencilla de **Rastrear** e incluso de **Cabargar** si alguna montura se encabrita por un relámpago o trueno especialmente violento.

La cueva de Enériz es espaciosa, de unas 24 varas hasta el fondo y unas 7 de altura, e increíblemente seca, sobre todo teniendo en cuenta la que está cayendo fuera. En el ambiente flota un olor a almizcle, intenso pero no desagradable. Junto a un fuego, sentada sobre una piedra hueca se halla una mujer corpulenta, de rubio pelo ralo, con una cara huesuda pero de piel especialmente tersa sobre la que parece brillar el fuego. Sus cuencas están hundidas, y en el fondo de ellas unas pupilas grisáceas revelan que a Enériz las cataratas la han dejado ciega.

En cuanto los PJs traspasen la entrada de la cueva los oírán (ya se sabe, los sentidos se acaban compensando) y preguntará en voz alta, y ligeramente cazallosa, quien va y con qué fines.

Si los PJs se identifican como pertenecientes a la escolta de Doña Juana Enríquez, actual esposa

de Juan I de Navarra y corregidora del Reino, Enériz se negará en rotundo a darles cualquier tipo de planta, medicina o sustancia, por más **Elocuencia** que empleen los PJs, no dejando de blasfemar y maldecir Doña Juana en todo momento. Con un crítico de **Tortura** podría parecer que afloja algo su lengua, pero su intención es engañar a los PJs y darles alguna sustancia que empeore el estado de Doña Juana, como el Aceite de Ciprés (sobre todo si los PJs han sido cautos y antes de ponerla en alerta le han explicado lo que padece Doña Juana). Si no se da ese crítico Enériz acabará muriendo sin decir donde se guarda la Mandrágora (no hace falta recordar que los PJs no tiene tiempo para un interrogatorio pausado y metódico, pues la que está muriendo es la mujer del Rey, o peor aún, su descendencia, y apenas tienen 2 horas menos lo que hayan tardado en llegar para volver con un remedio).

En el caso de que Enériz muera se le oírán gritar justo antes de expirar:

*“¡Venid! ¡Venid ahora!
¡Aquí están aquellos que
abrasaron el corazón que
os protegía!”*

Si el médico no ha ido con ellos (cosa probable pues se debería quedar cuidando a Doña Juana, sobre todo si es un PNJ) tras registrar concienzudamente la cueva encontrarán un pequeño cofre cerrado con raros signos sobre su superficie.

La llave está colgada del cuello de Enériz. Una vez abierto encontrarán varios frascos pequeños que contienen plantas de todo tipo.

Sólo una tirada de **Medicina**, **Leyendas** o **Conocimiento Vegetal** permitirá a estos “simples” soldados reconocer la mandrágora. Si el Médico está con ellos (lo siento por Doña Juana) identificará rápidamente la Mandrágora. En cualquier caso lo más lógico es que decidan cargar con el cofre y llevarselo al castillo para que allí decidan que hacer.



El nacimiento de un Rey



Parte III: Las Sombras



e vuelta a los caballos, y a la tormenta que no amaina, algo llamará la atención de los PJs. Una sombras aparecen entre la vegetación que limita el pequeño claro que se abre en la entrada de la cueva y, con paso cansino, se dirigen hacia ellos cortándoles el camino de regreso al castillo.

Si deciden montar en los caballos y deciden embestirles hay que hacer tiradas difíciles de **Cabalar**, intentando que alguno se caiga.

Si deciden averiguar que son esas sombras, verán que se materializan siluetas de hombres altos y fuertes, con cabello rubio y varias partes de su cuerpo envueltas en vendas. Una tirada de **Leyendas** x3 permitirá reconocer a los Agotes, que van armados con palos.

Estas criaturas fueron siempre protegidas de Enériz, y antes de su madre, y tienen un talismán de **Clarividencia** con el que ven todo lo que sucede en la cueva de Enériz, por eso acuden en su defensa. Atacarán sin piedad a los PJs en cuanto los tengan a tiro, sin apartarse siquiera aunque los embistan los caballos a galope. Si los PJs se retrasan en la cueva pueden aparecer en ella cuando todavía esté Enériz viva o mientras buscan la raíz de Mandrágora.

El número de agotes queda a discreción del DJ en función de la calidad de los PJs.

Los Agotes pueden realizar algún hechizo de **Inmovilización** o **Conmoción**, aunque en las condiciones climáticas y de combate el DJ puede tener a bien quitarles el +35% en Magia Negra que tienen a no ser que el combate se produzca dentro de la cueva.



Parte II: Ante todo Aragonés



Una vez que los PJs hayan regresado con el cofre o la raíz de mandrágora el médico preparará una infusión que calmará con rapidez casi todas las dolencias de Doña Juana.

En este momento el médico debería interrogar a Doña Juana sobre su lo que ha comido a lo largo del día a lo que ella contestará que no ingerido nada que pudiera contener el “hongo” de forma accidental. No debería ser difícil para el médico intuir la mano del hombre detrás de los acontecimientos de esta noche.

Al acabar las preguntas, en el momento en que Doña Juana se retira para descansar, un nuevo rictus de dolor se asoma a la cara de la Corregidora del Reino.

Estas molestias son más suaves, pero rítmicas y no desaparecen sino que poco a poco aumentan en frecuencia e intensidad. Tampoco debería ser difícil para el médico o la comadrona darse cuenta que esas molestias son contracciones de la matriz, irritada por el veneno que se le administró a la reina... ¡Doña Juana está de parto!

De Parto y el viaje

En cuanto Doña Juana sea consciente de este hecho dispondrá que se prepare un carruaje acondicionado en el que viajarán ella, dos doncellas de confianza y el médico o la comadrona, y que la escolta esté presta para acompañarlos, ya que salen hacia las tierras de los Sada, hidalgos de Sos (en el Reino de Aragón) fieles a su marido. Sos está a unas diez leguas de Tafalla, por el camino de Aibar y Sangüesa.

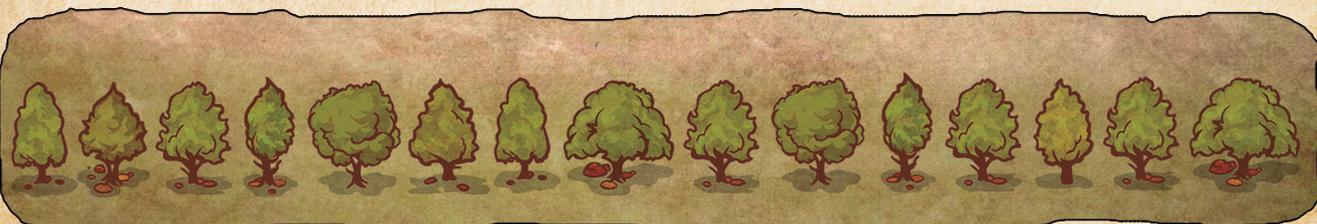
No habrá forma de que el médico ni nadie la convenzan de no partir. Un crítico en *Elocuencia* lo único que conseguiría es que la Reina explique el motivo por el que quiere partir.

Las intenciones de Doña Juana son claras. Si su descendiente nace en Navarra puede haber problemas sucesorios en caso de que el Príncipe de Viana, heredero del trono de Navarra por parte de su madre, y posible sucesor al trono aragonés por parte de su padre (Juan es hermano de Alfonso V, actual Rey de Aragón, sin descendencia) muera de forma prematura. Por eso quiere que su hijo nazca en Aragón sea como sea.

Doña Juana será muy explícita con el médico (o comadrona). Si pare antes de estar en territorio aragonés pagarán por su poca profesionalidad con su cabeza. Esto será dicho en privado al médico (a no ser que se saque el crítico en *Elocuencia* mentado anteriormente), aunque nada impide al médico (o comadrona) de trasladar sus “inquietudes” a la escolta (PJs incluidos) para incentivarlos en hacer el viaje con la mayor premura posible.

Así, en medio de una terrible tormenta en la madrugada del 10 de Marzo de 1452 sale del Castillo de Tafalla una comitiva compuesta por un carromato (que lo condujera un PJ sería ideal) y tantos jinetes como PJs haya (añadiendo PNJ hasta llegar a 5).

Minutos antes e ponerse en marcha, sin que nadie se haya dado cuenta dado el revuelo de la intempestiva partida de la comitiva, al abrazo de la lluvia y de la oscuridad, poco antes de que el carromato coja el camino de Sangüesa, un jinete ha salido en un caballo negro como alma que lleva el Diablo en la misma dirección.



El Barranco de Vizcaya

El camino de Sangüesa está en buen estado, ya que une el Camino Real de Zaragoza a Pamplona con el Camino de Santiago a su paso por el Monasterio de Leyre. No obstante la obsesiva lluvia que cae lo ha convertido en un cenagal, y no hay que olvidar que es noche cerrada de invierno, por lo que habría que hacer tiradas aleatorias de **Conducir Carro** y **Cabargar** para evitar obstáculos imprevistos que pudieran aparecer.

El único punto difícil en el camino es la travesía del Barranco de Vizcaya, por cuyo fondo transcurre una riera arenosa que habitualmente está seca. En esta parte del trayecto llueve menos, pero lo suficiente para la riera tenga un buen grosor de barro en el que encallarse sin la pericia adecuada. Cuando esto sucede la gente va más al sur e intenta cruzar por el vado de Gallipienzo. Si los Pjs deciden cruzarlo sólo un crítico de **Conducir Carro** evitará que el carromato se encalle. Si deciden ir hacia el vado de Gallipienzo un árbol partido por un rayo en medio del camino les obligará a retroceder e intentar cruzar el barranco.

No llevarán demasiado tiempo encallados cuando un murmullo sordo se oirá por encima del repiqueteo de la lluvia. Al principio será muy difícil de establecer de donde proviene, pero a medida que crece su intensidad un tirada de **escuchar** cada vez más fácil (se aumenta un 10% cada dos asaltos) les permitirá establecer que proviene de la parte superior de la riera. Algún PJ espabilado podría ya deducir que lo que se avecina es una riada en toda regla, y que tienen que sacar el carro de ahí como sea. Si los Pjs tardan “demasiados” asaltos en sacar conclusiones puede que el nivel del agua empiece a subir de una forma “alarmante”.

Si no consiguen sacar el carro en unos 10 minutos después de identificar el murmullo un inmenso muro de agua, árboles y piedras se abatirá sobre el carromato haciéndolo añicos y, por supuesto, acabando con todo aquel que pille por delante. Si consiguen que Doña Juana salga del carromato y no muera ya nada podrá evitar que el parto tenga lugar, siendo además muy probable que el infante (y quizás incluso Doña Juana) mueran. Un cambio en el curso de la historia digno de ser arreglado por el Ministerio del Tiempo. Pero tengamos esperanza y confiemos en su buen hacer.

Los Arandigoyen de Aibar

Sin embargo, si los PJs consiguen sacar el carromato del cenagal no habrán acabado todas sus penas. ¿A dónde iba ese jinete que salió del castillo minutos antes que la comitiva de los PJs? Pues a casa de una de las familias más devotas del Príncipe de Viana, los Arandigoyen de Aibar. Este mensajero les llevará noticias del frustrado intento de envenenamiento de Doña Juana, así como de las intenciones de ésta de llegar a buen término a Aragón para dificultar las cosas al Príncipe de Viana y, sobre todo, a su hermana Blanca, quien sucedería a Carlos si éste muriera. Este es una de las posibilidades más temidas por los seguidores de Carlos, cuyas intenciones de eliminar al heredero no han podido llevarse a cabo hasta que Doña Juana llegó a Navarra.

Ante tales noticias y la perspectiva de muchos problemas si la comitiva llega su destino se deciden actuar de forma rápida y desenmascarada. Ya tendrán tiempo de cubrirse las espaldas ante el rey Navarro llegado el caso. El cabeza de familia, Erramun Arandigoyen junta un grupo de fieles seguidores con los que planea emboscar a la comitiva a su paso por la vecindad, en el desvío de Lumbier, donde el camino se introduce en un pequeño bosque. Allí esperarán, agazapados tras los árboles, la llegada del grupo de los PJs. Para asegurarse de que la comitiva se detiene derribarán un árbol (no muy grande, pues también están acuciados por el tiempo, o al menos eso creen ellos) y lo atravesarán en el camino.

Cuando el grupo llega irá a toda velocidad (no olvidarse de ir haciendo tiradas de **Conducir Carro** y **Cabargar** a discreción del DJ) intentando recuperar el tiempo perdido en el barranco. Si el DJ es bueno, y los PJs no han decidido que vaya alguien delante informando de posibles obstáculos, puede hacer que un oportuno relámpago ilumine el camino justo antes de que el carro se estampe contra el tronco (cuánto antes ya es un tema personal), y hacer tiradas de **Conducir Carro** para evitar que éste vuelque, se parta un eje o sencillamente salte por los aires al toparse con el tronco. Si algún PJ llega antes y descubre el tronco con un **Otear** modificado por la distancia podrá adivinar que el árbol no ha sido derribado por la naturaleza, sino por la mano del hombre, con lo que el mensaje de vuelta que llevará será muy diferente.

Parte V: La Refriega y desenlace



niciada la refriega pueden sucederse diferentes escenarios a criterio del DJ y en función a las decisiones de los Pjs así como el desarrollo de los acontecimientos:

- ⊛ Si los Pjs van castigados se puede aplicar un malus en los asaltos iniciales a los Arandigoyen, no en vano estarían algo entumecidos tras esperar durante un buen rato en esas condiciones meteorológicas. Cualquier intento de disparar proyectiles tendrá una penalización del 25%.
- ⊛ El conductor del carro consigue evitar el tronco lo suficiente para que el carro siga adelante, pero muere (por un flecha a pesar de todo) o sale despedido del carro al no sortear completamente las ramas. Tendríamos pues un carromato sin conductor tirado por caballos desbocados en el que una Reina va de parto. Algún PJ podría intentar dominar la situación más al estilo Far West que de Aquelarre, pero no por eso menos divertido.
- ⊛ Los Pjs consiguen evitar el enfrentamiento (o una vez comprueban que el carromato ha pasado rehúyen el combate pues lo importante es llegar a Sos) y los Arandigoyen cogen sus monturas y se inicia una persecución.
- ⊛ Los Pjs avisados de la trampa deciden pasar a la acción retrasando aún más el viaje en aras de una mayor seguridad para su Reina y son ellos los que emboscan a los Arandigoyen.

El Parto

Si el carromato no consigue evitar el árbol y sucede lo peor, dejo a gusto del DJ la descripción de los acontecimientos, pero si alguno de los Pjs jinetes sobrevive al encuentro debería pensar seriamente en buscarse una nueva vida en otro Reino, pues ni Navarra ni Aragón serían sitios seguros para ellos.

No obstante, para no contradecir a la historia y obligar a intervenir al Ministerio del Tiempo, los personajes deberían llegar a Sos en el día del Señor del 10 de Marzo de 1452, cuando nacería Fernando, hijo de Juan I de Navarra (y futuro Juan II de Aragón) y de Doña Juana Enríquez, que con el tiempo contrajo matrimonio con Isabel de Castilla, unificando los reinos de Castilla y Aragón y tomando el nombre de Fernando el Católico.

Recompensas

Los Pjs que sobrevivan esta aventura ganarán:

- Por sobrevivir a la aventura 15 PAp
- Por salvar a la reina 10 PAp
- Si nace el hijo y sobrevive 5 PAp
- Si el niño nace en suelo Aragonés 10 PAp
- Derrotar a los Arandigoyen 5 PAp

Base histórica

Aunque, como es evidente, todo lo descrito es ficción, lo cierto es que el módulo tiene una base histórica real. A excepción de Enéreiz y los Arandigoyen todos los demás personajes y sus relaciones son históricamente veraces.

Es más, la base de la historia es cierta. De hecho Doña Juana no estaba en Tafalla, pero sí en Sangüesa, pueblo más cercano a Aragón. Y también es cierto que presintiendo que se ponía de parto tomó el camino de Sos para que su descendiente fuera aragonés evitando así problemas sucesorios. Y es cierto que Fernando de Aragón, Rey Católico, nació en Sos (hoy llamado Sos del rey Católico) el 10 de Marzo de 1452 en la casa de los Sada, nobles hidalgos amigos de Doña Juana.

La historia acaba con la muerte del Príncipe de Viana en 1461, en Barcelona, dicen que envenenado por su madrastra doña Juana Enríquez, a la que seguiría la de su hermana Blanca, también envenenada aunque ésta parece que por su hermana Leonor). De esta forma Fernando alcanzaría el trono tan deseado por su madre.



El Médico o Comadrona

¿Y qué puede hacer un PJ que haya decidido ser médico o comadrona de Doña Juana entre tanta persecución y desgracia? Aparte de las importantes decisiones a tomar en el Castillo de Tafalla y de, si así lo desea, ayudar a los PJs en las diferentes situaciones comprometidas (no olvidemos que le va la cabeza), su principal misión consistiría en intentar detener las contracciones de Doña Juana o retrasar el parto lo más posible.

Si tiene algún conocimiento mágico y bajo su responsabilidad teniendo en cuenta que va a hacer magia delante de una Reina, podría usar hechizos del tipo *Expulsar Enfermedades* así como *Saber de partera*, *Dolores de parto* o *Entereza del mártir* aplicado a la paciente (transfiriendo el dolor o haciéndola insensible al mismo conseguiría relajar a Doña Juana disminuyendo la intensidad de las contracciones) o cualquier otro que crea que pueda ayudar en la situación.

También puede ir pasando tiradas de *Medicina* y/o *Sanar* cada vez con mayor dificultad.

Finalmente puede intentar un cocimiento de los se usaban entonces con ese fin, para lo que necesitaría:

- Rosas rojas, verben y jacintos
- Jarabe de claveles
- Polvos de cangrejo calcinado
- Aceite destilado de almástiga
- Láudano opiado (o su tintura)

Evidentemente preparar estos en un carronato a todo trapo no es nada fácil, pero puede no quedarle otro remedio. Si llevaba algo preparado desde el castillo podemos conseguir que se le acabe, se le rompa el frasco en alguno de los saltos del camino o que, sencillamente, no sea todo lo eficaz que se necesite, cosa por otra parte muy frecuente en esa época.

El Médico Pnj

Posición Social: Burgués

Profesión: Médico

Profesión paterna: Comerciante

FUE:	10	Altura:	1,72 m
AGI:	15	Peso:	80 kg
HAB:	15	Aspecto:	Normal 12
RES:	10	IRR:	75%
PER:	15	RR:	25%
COM:	15	Templanza:	60%
CUL:	20	Suerte:	50

Armas: Cuchillo 35% D: (1D4 +1D4)

Protección: Ninguna.

Competencias: Alquimia 40%, Comerciar 30%, Conocimiento animal 45%, Conocimiento mineral 45%, Conocimiento vegetal 75%, Descubrir 40%, Elocuencia 30%, Empatía 55%, Idioma Navarro 100%, Idioma Castellano 80%, Medicina 65%, Sanar 55%.



Fin



Dramatis Personae

La Curandera Enérix

Posición Social: Campesina

Profesión: Curandera

Profesión paterna: -

FUE: 10 Altura: 1,72 m
AGI: 5 Peso: 80 kg
HAB: 15 Aspecto: Normal 12
RES: 10 IRR: 75%
PER: 25 RR: 25%
COM: 15 Templanza: 60%
CUL: 20 Suerte: 50

Armas: -

Protección: Ninguna.

Competencias: Sanar 75%, Conocimiento vegetal 65%, Conocimiento animal 40%, Leyendas 45%, Medicina 40%, Alquimia 15%, Conocimiento mágico 50%.

Hechizos: Los que el Manual da a la Curandera (pag. 238). O algunos de los siguientes: Bálsamo de Curación, Expulsar Enfermedades, Licor Sedante, Piedra de Sanación, Purificar Ponzoñas, Revocar Maldición, Saber de Partera.

Erramun Arandigoyen

Posición Social: Baja nobleza

Profesión: -

Profesión paterna: -

FUE: 15 Altura: 1,80 m
AGI: 20 Peso: 94 kg
HAB: 15 Aspecto: Normal 15
RES: 20 IRR: 25%
PER: 13 RR: 75%
COM: 10 Templanza: 60%
CUL: 15 Suerte: 38

Armas: Espada 60% D: (1D8 + 1D4),
Ballesta ligera 45% D: (1D6)
Escudo: Broquel

Protección: Bacinete (Prot. 4)
Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 60%, Sigilo 25%, Pelea 45%, Escudos 60%

Hechizos: Ninguno

Agotes (pag. 337)

Posición Social: -

Profesión: -

Profesión paterna: -

FUE: 18 Altura: 1,70 m
AGI: 5 Peso: 75 kg
HAB: 10 Aspecto: -
RES: 20 IRR: 95%
PER: 20 RR: 5%
COM: 0 Templanza: 45%
CUL: 25 Suerte: -

Armas: Palo 65% D: (1D6) todos con el hechizo
Arma Invicta

Protección: Ninguna.

Competencias: Astrología 75%, Tormento 50%, Leyendas 80%, Conocimiento mágico 70%.

Hechizos: Alma de Estatua, Guardia contra los embrujos, Guarda contra maleficios, Guerra, Licor sedante, Maldición de Gul, Talismán de protección.

Sombres de Arandigoyen

Posición Social: Variable

Profesión: Variable

Profesión paterna: Variable

FUE: 15 Altura: Variable
AGI: 20 Peso: Variable
HAB: 15 Aspecto: Normal 14
RES: 20 IRR: 25%
PER: 13 RR: 75%
COM: 10 Templanza: 60%
CUL: 15 Suerte: 38

Armas: Maza 50% D: (1D8)
Arco corto 40% D: (1D6)

Protección: Capacete (Prot. 2)
Ropas gruesas (Prot. 1)

Competencias: Cabalgar 60%, Sigilo 25%, Pelea 45%, Escudos 60%.

Hechizos: Ninguno

